

RESIDENT EVIL 2/UPRISING
EHRGEIZ/NIGHTMARE CREATURES
CLUB PLAYSTATION
Año 1
#8
$ 2,90.
MAYDAY
COMICS
DINO CRISIS
¡EXCLUSIVO!
ESTRATEGIAS COMPLETAS (1ºparte)
METAL GEAR SOLID
NOTA/TRUCOS
MEDIEVIL
ESTRATEGIAS COMPLETAS (1ºparte)
BLOODY ROAR II
¡TRUCOS BESTIALES!
DRIVER
ESTRATEGIA FINAL
FUTURE COP
MARVEL VS. STREET FIGHTER
3 EXTREME
Y MUCHO MAS
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS
ESTRATEGIAS PARA HALLAR A LOS 300 MUDOKONS
00008
9 771514 184005
SENSACIONAL CONCURSO/TRUCOS/NOTAS/GAME MATE



TRUCOS MACABROS

Alternar la vestimenta de los personajes • Comenzá un nuevo juego con Leon o Claire y abrite camino hacia el precinto sin recoger ningún ítem. Una vez en el precinto, agarrá municiones y volvé a salir. Bajá las escaleras y disparale al zombie Brad (es un tipo duro de roer, por lo que te llevará unos 20 disparos matarlo). Una vez que esté bien muerto, revisá su cuerpo y encontrarás una llave especial. Esta llave abre uno de los casilleros del cuarto oscuro, en el cual encontrarás indumentaria diferente para Leon y Claire y una pistola nueva para Claire.

Submachine Gun y Lanzacohetes con munición ilimitada y el mini-juego "The 4th Survivor" • En cualquiera de los segundos escenarios de los personajes, terminá el juego en menos de dos horas y media. Durante el juego, salvá solamente una vez y no uses el spray First-Aid. Deberías recibir un ranking "A". Luego de los créditos finales y la pantalla de ranking, una nueva pantalla aparecerá describiendo tu premio: una Submachine Gun y un Lanzacohetes, ambos cargados con munición ilimitada. Revisá todos los cofres para hallar las armas. Luego de la pantalla de "Your Reward", habrá otra pantalla en la que dice "You can play another scenario if you make a new save data" (Podés jugar otro escenario si salvás nuevos datos). Hacélo y, cuando lo cargues, podrás jugar un mini-juego oculto llamado "The 4th Survivor" (El 4º Sobreviviente). En esta misión, debés guiar a un miembro de Umbrella S.W.A.T. desde las cloacas hasta el techo del precinto policial.

Mini-juego "The Survivor" (Tofu) • Para poder jugar con este mini-juego oculto, primero debés terminar el juego seis veces usando consecutivamente los datos salvados de cada personaje, y activar el mini-juego oculto "The 4th Survivor" en el camino. Luego de los créditos finales y de la pantalla de ranking del sexto juego, una nueva pantalla aparecerá. En ella se lee "You can play another scenario if you make a new save data" (Podés jugar otro escenario si salvás nuevos datos). Hacelo y, cuando lo cargues, podrás jugar otro mini-juego oculto llamado "The Survivor" (El Sobreviviente). En esta misión, debés guiar un gigantesco pedazo de queso tofu desde las cloacas hasta el techo del precinto policial. El pobre pedazo de queso solamente está armado con un cuchillo.



¡Nuevos trajes y personajes ocultos!

Como te habrás imaginado, un juego tan importante como el Ehrgeiz no podía tardar en tener sus trucos. Bueno, acá tenés los mejores códigos para este fabuloso juego...

Nuevos Trajes –
En la pantalla de selección de personajes, presioná y mantené presionado ↑. Luego, podés elegir tu personaje y verás que, al comenzar el combate, éste estará utilizando una nueva indumentaria.





Pelear como Yuffie Kisaragi –
Para poder realizar este truco, primero debés terminar el juego en modo Arcade con Cloud Strife (el protagonista de Final Fantasy VII). Una vez que lo hayas conseguido, Yuffie Kisaragi se habrá convertido en un luchador seleccionable y podrás elegirlo en la pantalla de selección de personajes.





Pelear como Vincent Valentine –
Para poder habilitar a Vincent, primero debés terminar el juego en modo Arcade con Tifa Lockhart. Si pudiste conseguirlo, verás que, en la pantalla de selección de personajes, Vincent Valentine se habrá convertido en un personaje seleccionable.





Pelear como Koji Masuda –
Utilizar a Koji no es tan difícil como parece. Primero, debés terminar el juego en modo Arcade utilizando cualquier personaje masculino. Una vez que hayas conseguido ésto, verás que en la pantalla de selección de personajes, Koji Masuda se habrá convertido en unluchador seleccionable.



PRIMICIA EXCLUSIVA

Dino Crisis

Estrategias completas -Versión japonesa-

Dino Crisis ha pasado a formar parte del selecto grupo de juegos que, incluso antes de su lanzamiento, son considerados clásicos. Verdaderos éxitos que antes de nacer ya tienen asegurado un éxito considerable.

Considerado dentro del mismo género de terror y aventura que la serie del Resident Evil, Dino Crisis está construído sobre el mismo engine de su hermano mayor, con una gran cantidad de mejoras en todos los aspectos. En lugar de tomar lugar en una estación de policía o una mansión demoníaca, los eventos del Dino Crisis se suceden en una remota isla plagada de dinosaurios.

Sabemos que es uno de los juegos más esperados del año, y que ha despertado una enorme expectativa. Es por éso que les traemos, de manera absolutamente exclusiva, esta completa estrategia de la versión japonesa del Dino Crisis.

Andá preparando los colmillos...

MAPA DEL PRIMER PISO

- Llave
- Mochila Azul
- Escalera
- Mochila Roja
- Vacuna Verde
- Archivo
- Caja Fuerte
- Balas 9mm
- Balas Escopeta
- Plug
- DDK
- S Save Room
- Tarjeta "Leo" o "Sol"
- Caja de Emergencia Verde
- Caja de Emergencia Roja
- Vacuna Verde
- Vacuna Azul

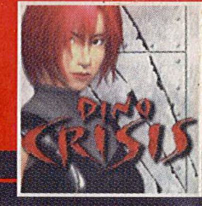
1 • Primer Piso / Sala del Generador

Finalmente obtenés el control de Regina. Sentite libre para acostumbrarte a los controles. Son bastante similares a los del Resident Evil, pero los avezados jugadores de dicha serie notarán las pequeñas diferencias que existen entre ambos. Deberás dirigirte al noreste y encontrarte con Gail. El te dará instrucciones para revisar el área en busca de la 'persona' cuya sangre baña el suelo. Cruzá las puertas azules que están junto a Gail para entrar al almacén. Rodeá las cajas para llegar hasta la parte posterior de la sala y empujá el estante gris. En los otros dos estantes hallarás un pack de salud rojo (sirve para curar sólo un nivel de herida). Caminá hacia la pared adyacente del almacén para tomar la llave de la puerta de entre los estantes. Salí del almacén y dirigite hacia el sudoeste hacia la puerta que te llevará a la Sala del Generador.

Recibirás un mensaje de Rick, diciéndote que ha conseguido llegar a la Sala de Control y que, aparentemente, toda la energía del establecimiento ha sido 'cortada'. Te pide que vayas a revisar la Sala del Generador. Apenas terminás la comunicación con Rick, Gail aparece subitamente y se lleva la llave que habías encontrado. Gail se irá por la puerta, así que seguilo. Atravesá la siguiente puerta (a la derecha de Regina), pasá las cajas y seguí el pasaje. Te encontrarás nuevamente con Gail, quien parece estar admirando los diversos pedazos de un cadáver. Luego de un comentario sarcástico por parte de Regina, Gail vuelve a irse. Seguilo.
Hablá con Gail al final del corredor. El se ofrecerá a montar guardia mientras vos entrás a revisar la Sala del Generador. Abrí la puerta. Ahora estás en el primer piso de la Sala del Generador. Andá hasta el panel que hay en la pared, con dos luces verdes titilando. Presioná ❍ para revisarlo y seguí por el corredor. Llegarás a un callejón sin salida. Hay cuatro palancas de colores en la pared del costado, con un panel de vidrio en el que se ven cuatro generadores de energía.
Este es el primer puzzle del juego y bastante fácil de resolver. Memorizá los colores de las palancas de izquierda a derecha. Parate frente al panel de vidrio y presioná ❍ para hacer un zoom sobre él. Poné los generadores en el siguiente orden: rojo, azul, verde y blanco. Una vez hecho ésto, presioná X o seleccioná la cuarta opción de la lista. Bajá las palancas presionando ❍ y el Generador debería activarse.
Antes de que puedas salir de la Sala del Generador, oirás disparos y el grito de una persona pidiendo auxilio. Salí por la puerta y verás que Gail ha desaparecido. En su lugar hay un rastro de sangre y un enorme agujero en la reja. Un Raptor aparecerá subitamente. No es un enemigo muy duro. Al igual que en Resident Evil, sabrás que tu oponete está muerto cuando quede tirado en el piso sobre un charco de su propia sangre. Luego de matar al Raptor, seguí el rastro de sangre hasta que halles el torso lacerado de un hombre. Presioná ❍ para agarrar el Frasco Azul. Estos Frascos Azules pueden ser usados en conjunto con los Dardos, los cuales hallarás más tarde. Presioná ∆ para acceder a tu inventario y revisá la nueva función de 'mezclar' (mix). Esta es una opción totalmente inédita en juegos de este tipo. Te permite mezclar dos objetos de tu inventario (las armas o las municiones no son mezclables). Por ejemplo, si mezclás los Dardos con el Frasco Azul, obtendrás dardos tranquilizantes, los cuales podés usar mediante la escopeta. Volvé hasta la puerta por la que viniste, atravesala y atravesá también la otra puerta. Recibirás otra comunicación de Rick explicándote que ha burlado el sistema de seguridad y que la energía ha vuelto. Te pide que te encuentres con él en la Sala de Control. Un mapa del interior del primer piso aparecerá en la pantalla. El punto rojo que titila es tu objetivo, en este caso, la Sala de Control. La luz azul quieta indica dónde te hallás en este momento. Presioná X unas pocas veces para volver al juego y dirigite hacia la puerta del hall.

2 • La Sala de Control

Seguí por el corredor y doblá la esquina, hasta que llegues a la reja que ha caído del cielorraso. Trepá al ducto de ventilación en el techo, parándote sobre la reja que está en el piso y presionando ❍. Corré derecho, doblá la esquina y pasá de largo el primer ducto de ventilación de la izquierda. Doblá a la derecha y seguí hasta el siguiente -y último- ducto. Descendé por él presionando ❍. No te preocupes por los ruidos de las garras arañando el suelo. Cruzá las puertas dobles color beige que están detrás. Regina comenzará a mirar a todos lados como si algo estuviese mal. Estás en la Sala de la Entrada Principal. Podés investigar libremente sin riesgo alguno. Andá hasta la puerta simple que está en el extremo más alejado del recinto. Agarrá otro Frasco Azul que está a la izquierda de la puerta. Abrí la puerta, agarrá el Pack Azul, date vuelta y salí. Si estás aburrido, date unas descargas en la puerta electrificada. No te lastimarás. Subí por la escalera del centro de la Entrada Principal. Seguí por el corredor y empujá la gran roca a un costado para dejar a la vista otro Frasco Azul. Seguí por el hall y abrí la puerta que te llevará al Hall de Empleados del segundo piso. Hay un Raptor en esta habitación (prestá atención al sonido de las 'pisadas'). Disparale y agarrá los cartuchos para el SG Shotgun (éstos son los cartuchos estándard para la escopeta; más tarde conseguirás los cartuchos azules, que provocan más daño). Inspeccioná la puerta y notarás que



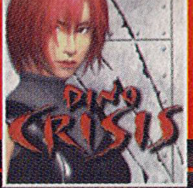
MAPA DEL SEGUNDO PISO

- Llave
- Mochila Azul
- Escalera
- Mochila Roja
- Vacuna Verde
- Archivo
- Caja Fuerte
- Balas 9mm
- Balas Escopeta
- Plug
- DDK
- S Save Room
- Tarjeta "Leo" o "Sol"
- Caja de Emerg. Verde
- Caja de Emerg. Roja
- Vacuna Verde
- Vacuna Azul

necesitás un disco DDK para abrirla. Entrá por la puerta doble negra que está a la izquierda y llegarás a la Sala de Estar de Empleados del segundo piso. Apenas entres, desenfundá el arma para despachar a Barney. Luego, andá a la izquierda del recinto. Agarrá los dardos y mezclalos con un Frasco Azul, por si querés tenerlos listos para cuando los necesites más adelante (en rigor de verdad, no vas a terminar usándolos mucho, ya que sólo voltean a los dinosaurios deltamaño de un Raptor durante un corto período de tiempo). Andá hasta el bar de la Sala de Estar y leé la carpeta amarilla; te explicará cómo dos objetos pueden ser mezclados. Luego, verás un panel en la pared que requiere el ingreso de cuatro dígitos. No pierdas el tiempo en él y salí de la Sala de Estar. Doblá a la izquierda en el hall y abrí la puerta del final del corredor. En lugar de seguir el camino de la izquierda, atravesá la puerta adyacente a la puerta por donde acabás de salir. Leyendo la carpeta amarilla, conseguirás el número de cuatro dígitos que necesitabas: 7687. En la página siguiente, se explica cómo descifrar el sistema de códigos del DDK: *"Para descifrar un código DDK, debés extraer las letras que coinciden entre el código y la llave. Por ejemplo:*
Código: OXPYEZN
Llave: XYZ
Resultado: OPEN".
Memorizá bien este método porque lo necesitarás en un futuro no muy distante. Ahora, volvé a la Sala de Estar. Andá al panel de la pared e ingresá el número 7687. El panel se abrirá y obtendrás una Herramienta para Arma. Esta herramienta en particular, le permitirá a tu 9mm disparar balas del tipo 40-S. Salí de la Sala de Estar. Volvé a la Entrada Principal, bajá las escaleras y doblá a la izquierda. Entrá por la puerta doble y volvé a subir al ducto de ventilación. Andá al ducto de ventilación que pasaste por alto la primera vez y bajá por él. Doblá la esquina y agarrá la caja de balas 9mm (dependiendo de cuántas balas hayas descargado hasta ahora, podrás tomar la caja o no). Sea lo que fuere, abrí la puerta de metal para acceder al primer piso de la Sala de Control.

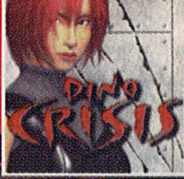
3 - Decíle *hola* al T-Rex

Luego de encontrarte con Rick, notarás que algunos de los monitores no están transmi-



tiendo nada. Rick te explicará que esos monitores vigilan el Nivel Subterráneo, y que debe haber algún otro Generador. Rick es 31337, BTW. No hagas caso a lo que Rick te aconseje y salí de la Sala de Control. Doblá a la izquierda y fijate en la Caja de Emergencia verde que hay en la pared *(existen tres tipos de Cajas de Emergencia: las verdes (que contienen Packs de Salud), las rojas (municiones) y las amarillas (Packs venenosos para mezclar con los Dardos). Estas Cajas requieren sí o sí una 'llave', que parece venir en forma de enchufe. Encontrarás muchos de éstos a lo largo del juego. Además, suponiendo que no conseguiste abrir la Caja de Emergencia roja número 1, pero sí la número 2, dentro de ésta última encontrarás también las municiones que dejaste en la número 1).* Dado que no tenés ningún enchufe, volvé hacia el ducto de ventilación pero, en lugar de subir por él, entrá por la puerta beige. Estás ahora en el primer piso de la Oficina de Empleados, que también te sirve como 'save room' *(en Dino Crisis hay 'save rooms' o 'cuartos para salvar' en lugar de las máquinas de escribir del Resident Evil. Los pro de estos cuartos son que te permiten grabar todas las veces que quieras y que no son difíciles de encontrar. La contra es que los lugares alejados hacen que salvar el juego sea toda una odisea. Para salvar el juego en los 'save rooms', simplemente salí de la habitación. La máquina te preguntará si querés salvar el juego en curso. Los 'save rooms' están marcados con una S en el mapa).* Agarrá el objeto flotante de arriba del gabinete: es un disco DDK. Andá a la izquierda y entrá a la Sala de Archivos. Examiná el cadáver y agarrá la primera llave ("LEO"). Salí de la Sala de Archivos y, luego, de la Oficina de Empleados, a través de la puerta que está en la pared opuesta a la puerta por la que entraste (dado que es un 'save room', es recomendable que grabes cuando se te pregunte). Al salir, recibirás otra comunicación del viejo y querido Rick. Te informa que los paneles del primer piso ya están accesibles, lo que quiere decir que ya podés desactivar las puertas electrificadas del primer piso. Aunque puedas desactivar la puerta electrificada de tu derecha, no te molestes en hacerlo todavía. En lugar de éso, dirigite a la derecha y entrá por la primera puerta beige. Habrá un Raptor esperándote. Ahora estás en la Sala de Casilleros. Agarrá el DDK ubicado encima del primer set de casilleros y examiná la carpeta azul que hay sobre el escritorio. Obtendrás un código de cuatro dígitos (0375) que podrás usar en la caja fuerte en la Sala de Archivos de la Oficina de Empleados. Hay alguna cosa que podés tomar en una de las esquinas de este cuarto. Todavía no podrás hacerlo ya que deberías tener el inventario lleno. Salí de allí y dirigite a la Oficina de Empleados. Fijate en una titilante luz rosa a tu izquierda. Pulsá el switch para activar la PC que está en el escritorio de atrás tuyo. Debés leer la información para aprender más sobre cómo combinar 2 discos DDK para desarrollar una password que te permitirá acceder a ciertas áreas. La gran caja fuerte de la Sala de Archivos es ahora accesible. Presioná ❍ para que aparezca una pantalla en la que podrás ingresar el código 0375 que habías conseguido anteriormente. Agarrá la llave del la Entrada Principal del Helipad y salí de la Sala de Archivos. Volvé a la Entrada Principal (la que tiene la escalera en el centro). Ahora podrás abrir las dobles puertas negras. Presioná ❍ una vez para destrabarlas y pulsá ❍ una vez más para abrirlas.

Ahora estás en la Entrada Principal del Helipad. El Helipad está ubicado detrás de una gran puerta de acero a la izquierda de Regina. En el piso, cerca de esta puerta, encontrarás una caja de cartuchos de escopeta SG y otro disco DDK. Revisá la carpeta roja y blanca que hay en el piso y conseguirás un código de cinco dígitos: 47812. No necesitarás este número por ahora; así que anotátelo en algún lado para no olvidarlo. Volvé al Hall de Empleados. ¿Te acordás cuando encontraste el Raptor la última vez que estuviste acá? Bueno, andá a la puerta donde estaba el Raptor. Ahora que tenés el código y los DDK, podés descifrar la password para abrir la puerta. Debés quitar las letras que están en la llave (BCFGI) de las letras que están en el código (HBCEFAGDI): la password es HEAD. Oirás un sonido indicando que la password fue aceptada. Ahora podés entrar a la Oficina Principal de Empleados. Apenas entres, verás a un hombre que posee otra Card Key (¿te acordás de "LEO"?), pero ésta posee la palabra "SOL" en ella. Andá al lado izquierdo de la habitación para agarrar algunos cartuchos de SG. Andá detrás del escritorio y agarrá el DDK de los estantes. Ahora, salí de la oficina y entrá nuevamente (ésto puede no ser necesario para provocar lo que vendrá, pero a veces te



ves obligado a hacerlo). Caminá por el lado derecho del escritorio unas cuantas veces y, como dice el título: *Decile HOLA al T-Rex*.
El T-Rex hará su primer ataque (no te quitará energía) y bloqueará tu escape por la derecha. Lo que debés hacer es sencillo: poné a Regina en dirección a la puerta y, cuando el T-Rex lance su segundo mordiscón, corré lo más rápido posible y salí de la habitación. Luego, volvé a entrar y verás que el T-Rex se habrá marchado. Andá hacia la pared que está al lado derecho del cuarto. Usá las dos Key Cards "LEO" y "SOL" en el pequeño panel que está en la pared. "LEO" va en la primera ranura y "SOL" en la segunda. Accederás a un panel en donde debés ingresar un código de seis dígitos. ¿Que no viste ningún número de seis dígitos hasta ahora? Sí, lo viste. Pero, probablemente no te diste cuenta. Si das vuelta las tarjetas "LEO" y "SOL" verás que cada una de ellas posee un número: 705 y 037. Combinándolos, obtenés el número 705037, que es el código que debés ingresar en el panel. Recibirás un disco con la letra "L" en él. No lo necesitarás por ahora, pero agarralo de todas formas. Ahora, salí de la Oficina de Empleados.



4 • Recomponiendo la energía

Andá a las puertas dobles que están detrás de la escalera en la Entrada Principal. Si la revisaste anteriormente, habrás notado que necesitás dos DDK para abrirla. Ahora que tenés ambos discos, podés entrar. Pero, antes de que puedas llegar a la puerta, recibirás otro llamado de Rick. Te dirá que vió algo humano pasar rapidamente frente a uno de los monitores, y te pedirá que vayás a la Sala de Pantallas. Pero, primero lo primero. Presioná ❍ en la consola de la pequeña pared cercana a las puertas, para acceder a la pantalla de password. La password en cuestión es NEWCOMER. Ahora, estás en la Sala de Espera. Verás una Caja de Emergencia Roja en la pared más alejada. En el piso, cerca de ella, verás un plug, un implemento que te sirve para abrir estas Cajas de Emergencia. Desafortunadamente, son necesarios dos plugs para poder abrir las Cajas, de modo que todavía no podés abrir ninguna. Acordate de que las Cajas Rojas contienen salud, por lo que, si no necesitás recuperarte, no gastes tus plugs tratando de abrirlas. Estudiá el mapa transparente que está en el medio de la habitación para obtener un mapa del primer piso actualizado. Andá del otro lado del mapa y empujá la piedra que está detrás del mapa para un ítem. Pero, dado que tu inventario está lleno, no podrás tomarlo todavía. Destrabá la puerta que está en el lado Este de la habitación y entrá. Estás ahora en el Hall Principal de Información. Primero, debés desactivar la puerta electrificada mediante el switch verde que está en la pared. Seguí por el corredor y doblá en la esquina. Te encontrarás de frente a dos Raptors que no deberían ser tan difíciles. Usá tu escopeta con cartuchos azules para despachar a los bichos. Continuá por el corredor y seguí el rastro de sangre hasta llegar a un cuerpo mutilado. Presionando ❍ podrás tomar el plug que está sobre él. Entrá por las puertas dobles que están en la pared de la izquierda.
Bienvenido a la Sala de Pantallas. Corré por el camino y doblá a la izquierda. Agarrá la llave del sótano de Copper. Un Raptor aparecerá desde el ducto de ventilación. Esta será una situación realmente peligrosa. Tené en cuenta que, si te quedás sentado, te matará. Pero, si comenzás a golpear y machacar todos los botones que encuentres, podrás escapar. Así que, comenzá a machacar todos los botones que veas. El Raptor atrapará tu brazo en su boca, pero recibirá una andanada de plomo en el estómago, gracias a la aparición salvadora de Gail. Regina agradecerá a Gail y se separarán nuevamente.
Lo siguiente en tu agenda es llegar a la Sala de Teléfonos. Podés llegar a ella saliendo de la Sala de Pantallas y siguiendo el camino por donde viniste. La puerta de la Sala de Teléfonos está a tu derecha. Primero, inspeccioná la carpeta naranja que está sobre el primer escritorio: te explicará cómo usar una tarjeta ID en la computadora. Todavía no tenés la tarjeta ID para operar la computadora, así que salí de la Sala de Teléfonos por las otras puertas dobles, en la pared opuesta de la habitación. Las destrabarás desde adentro. Una vez afuera, andá a la derecha y serás sorprendido por un Raptor. Usá tu 9mm y metele unas cuantas balas al apestoso bicharraco. Date vuuelta y andá hacia la puerta electrificada y abrila mediante el switch verde. Metete por la puerta que te llevará a la Entrada Principal. Abrí las puertas dobles y destrabá los cerradores. Tomá un atajo hacia la Oficina de Empleados (primera puerta a tu izquierda; cubierta de sangre) y salvá el juego. Salí de la Oficina de Empleados por la puerta que está en el extremo opuesto de la habitación. Una vez en el Hall, corré derecho y doblá a la derecha en la esquina. Entrá a la Sala de Control y te encontrarás con Gail y Rick, quienes te pedirán un informe de la situación. Responderás diciendo que no has visto al Doctor en ningún lado, por lo que Gail sugerirá revisar el nivel subterráneo. Salí de la Sala de Control.
Doblá a la izquierda y agarrá las municiones para 9mm que están en el piso (si no lo hiciste todavía). No uses tus plugs en la Caja de Emergencia Verde si no necesitás curarte (no deberías necesitarlo).

¡¡En el próximo número de la Club Playstation, no te pierdas la segunda parte de estas sensacionales estrategias!

¡Te mostramos los 32 finales! (2º parte)



Adon





Adon es quemado por el Psycho Crusher de Bison, pero responde con una lluvia de Tiger Kicks.



Adon disfruta al máximo sus 15 minutos de fama en la cima del mundo.

Akuma



Luego de destruir a Bison con un Raging Demon (su mejor super-combo), Akuma se enfrenta a un desafío final.

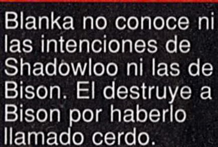


Luego de una épica lucha con Gen, Akuma vence.



Blanka





Blanka no conoce ni las intenciones de Shadowloo ni las de Bison. Él destruye a Bison por haberlo llamado cerdo.



Luego del terrible insulto, Blanka salta sobre el Psycho Drive y descarga un violento voltaje.

Cammy



Cammy descubre que ella también ha sido manipulada mediante los experimentos de Bison.



Consigue sobreponerse a su miedo luego de destruir a Bison y pugna por continuar viviendo (y luchando).



Cody



Luego de volverse locos en el Psycho Drive, Cody y Guy consiguen escapar de la base de Shadowloo.



Más tarde, Cody arregla sus diferencias con Guy y ambos vuelven a ser amigos.

Dan



Dan vuelve a tener uno de sus recurrentes ataques de ego y toma la base de Shadowloo para sus propios objetivos...



... ¡y lo convierte en un dojo de Saikyou!



Balrog



Balrog le anuncia a Bison que ya no es más su esbirro. Bison lo lleva al Psycho Drive y Balrog se rebela.



Luego de destruir el Psycho Drive (inconscientemente), Balrog se da cuenta de las verdaderas intenciones de Bison.

Birdie



Luego de derrotar a Bison, Birdie se dirige a la base subterránea en busca del Psycho Drive.



Al encontrarlo, Birdie entra en él y queda atrapado. Angustiosamente, Chun-Li y Charlie llegan y lo rescatan.



Charlie



Charlie derrota a Bison y corre hacia su jet Harrier a terminar el trabajo.



Cerniéndose desde el aire, Charlie suelta sus 'bombas' y destruye a Shadowloo.

Chun-Li



Bison le ofrece un tratado a Chun-Li, pero ella se niega y le apunta con una pistola.



Escabulléndose sigilosamente, Chun-Li desactiva el reactor (con un poco de ayuda de Charlie).





Ranking/Concurso

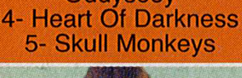
RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los ránkings. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!

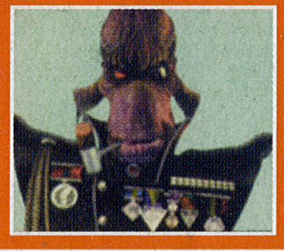
PLATAFORMAS

1- Oddworld: Abe's Exoddus
2- Tarzán
3- Oddworld: Abe's Oddysey





4- Heart Of Darkness
5- Skull Monkeys



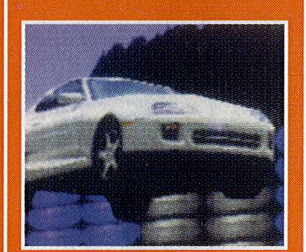
LUCHA

1- Bloody Roar 2
2- Mortal Kombat Trilogy
3- Mortal Kombat 3
4- Ehrgeiz
5- X-Men vs. Street Fighter



CARRERAS

1- Gran Turismo
2- TOCA 2
3- Ridge Racer 4
4- Colin McRae Rally
5- Need for Speed 4

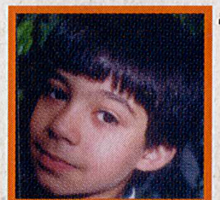


PERSONAJES

1- Lara Croft (Tomb Raider)
2- Crash Bandicoot (Crash Bandicoot)
3- Solid Snake (Metal Gear Solid)
4- Gabriel Logan (Syphon Filter)
5- Abe (Oddworld)



¡¡FELICITACIONES A LOS GANADORES DEL CONCURSO DE LA CLUB PLAYSTATION!!



1º PREMIO
NICOLAS AMORUSO
10 Años

2º PREMIO
FERMIN MARTINEZ
12 Años

3º PREMIO
GERARDO POLASTRI
30 Años

LOS TRES GANADORES PODRAN RETIRAR SU PREMIOS POR: AV. RIVADAVIA 2431, ENTRADA 1, PISO 1º, OF. 3

¡Y estate atento porque los concursos siguen!

Aclaración: Todas las cartas que llegaron fuera de término, participan automáticamente del concurso subsiguiente.

¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

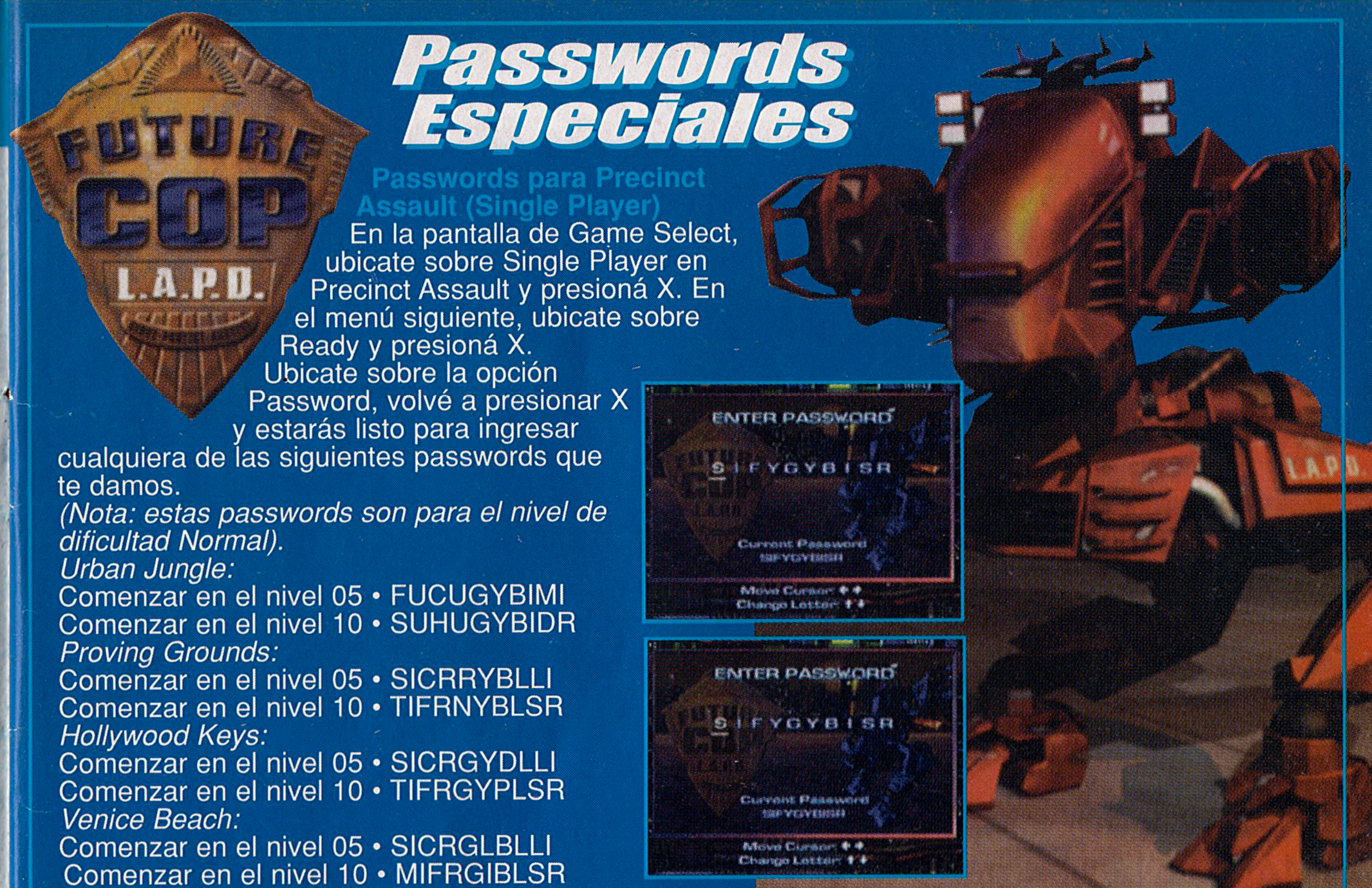
Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Rivadavia 2431, Entrada 1, Piso 1, Of.3 CP 1034, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

Primer Premio: Un volante con pedalera
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CDs de Playstation.

Nombre y Apellido: -- Edad: ------------
Dirección: --
Teléfono: ---------------------------------- Código Postal: ---------------------
¿Qué sección de la revista te gusta más? --
¿Qué juegos son tus favoritos? --

- [ ] - Arcades Lucha
- [ ] - Arcades Plataformas.
- [ ] - Arcades Primera / Tercera Persona.
- [ ] - Aventuras Gráficas.
- [ ] - Deportivos / Automovilísticos.
- [ ] - Estratégicos.
- [ ] - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- [ ] - RPGs.

CLUB PLAYSTATION #8 es una publicación de MAYDAY COMICS. A. Rivadavia 2431 Entrada 1, Piso 1º, Of. 3 (1034). Tel: 15-4940-9026. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Buschi, Ferré 2250. ISSN 1514-1845. SEPTIEMBRE 1999.



Passwords Especiales

Passwords para Precinct Assault (Single Player)

En la pantalla de Game Select, ubicate sobre Single Player en Precinct Assault y presioná X. En el menú siguiente, ubicate sobre Ready y presioná X.
Ubicate sobre la opción Password, volvé a presionar X y estarás listo para ingresar cualquiera de las siguientes passwords que te damos.
(Nota: estas passwords son para el nivel de dificultad Normal).

Urban Jungle:
Comenzar en el nivel 05 • FUCUGYBIMI
Comenzar en el nivel 10 • SUHUGYBIDR

Proving Grounds:
Comenzar en el nivel 05 • SICRRYBLLI
Comenzar en el nivel 10 • TIFRNYBLSR

Hollywood Keys:
Comenzar en el nivel 05 • SICRGYDLLI
Comenzar en el nivel 10 • TIFRGYPLSR

Venice Beach:
Comenzar en el nivel 05 • SICRGLBLLI
Comenzar en el nivel 10 • MIFRGIBLSR

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Los personajes ocultos

En números anteriores te explicamos cuáles eran los movimientos y las características de los personajes ocultos del Marvel Super Heroes vs. Street Fighter. En esta ocasión, te mostramos cómo sacarlos...
Ingresá los siguientes códigos en la pantalla de selección de personajes. Acordate de mantener presionado SELECT mientras ingresás el código.
(Nota: Estos códigos son iguales para ambos jugadores).

Armored Spider-Man • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Ryu. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado ↓ para que el cursor se ubique sobre Spider-Man. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a Armored Spider-Man.

Mecha Zangief • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Omega Red. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado ← para que el cursor se ubique sobre Blackheart. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a Mecha Zangief.

Dark Sakura • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Wolverine. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado → para que el cursor se ubique sobre Hulk. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a Dark Sakura.

Mephisto • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Hulk. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado ↓ para que el cursor se ubique sobre Omega Red. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a Mephisto.

Shadow • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Chun Li. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado ↑ para que el cursor se ubique sobre Dhalsim. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a Shadow.

U.S. Agent • Mantené presionado SELECT y ubicá el cursor sobre Akuma. Sin soltar SELECT, presioná y mantené presionado ↑ para que el cursor se ubique sobre Bison. Mantenelo durante, por lo menos, 10 segundos. Luego de 10 segundos, presioná Golpe Bajo+Golpe Alto para seleccionar a U.S. Agent.

MediEvil

Estrategias completas 1º parte

Nunca un esqueleto fue tan divertido y heróico como Sir Daniel Fortesque. Medievil está construído de una manera tan perfecta, que resulta el ambiente ideal para disfrutar de tan original personaje en toda su magnitud.

1. LA CRIPTA DE SIR DANIEL FORTESQUE

DIFICULTAD: ITEMS:



Este es un escenario de entrenamiento. Es recomendable que te pares frente a todas las estatuas de gárgolas que veas durante el juego, ya que algunas de ellas te dirán cosas importantes, y otras te darán objetos e ítems a cambio de oro. Para salir, deberás conseguir la Llave Estrella y colocarla en la mano que hay junto a la puerta del fondo.

Cuando aprendas a embestir, podrás tirar abajo una pared falsa que esconde una sala secreta, donde hallarás dos cofres de oro y una botella de vida.

2. EL CEMENTERIO DE GALLOWMERE

DIFICULTAD: ITEMS:



Muchos otros muertos han vuelto a la vida, pero su misión es acabar con vos. Podrás abrir la puerta al Cáliz de las Almas y otras puertas más, usando la estatua del ángel. Golpeándola, harás que gire y vaya abriendo distintas puertas. A medida que vayas matando enemigos, el Cáliz de las Almas se irán llenando. Cuando esté completamente lleno, podrás agarrarlo y salir del nivel. Aparecerás en el Hall de los Héroes, donde serás recompensado por recobrar el Cáliz. Esto sucede en todos los niveles, por lo que es necesario que trates siempre de llenar el Cáliz para poder recibir como recompensa algún arma interesante. En éste caso, Canny Tim te dará una ballesta.

3. COLINA DEL CEMENTERIO

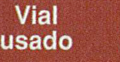
DIFICULTAD: ITEMS:



Subí por la colina y, cuando llegues arriba, las gárgolas se autodestruirán. Bajá nuevamente y saltá dentro del área amurallada que está cerca del extremo inferior izquierdo de la montaña. Hay un palo está en el cofre. Podrás encontrar el Cáliz en la caverna que está a la derecha de la entrada al nivel. Una vez dentro, encendé el palo en la biblioteca, entrá en el salón principal y encendé la fuente central. Ahora, revisá las celdas que se acaban de abrir. En el Hall de los Héroes, Canny Tim te dará una botella de vida.

Claves

Usá la clave de ítems en cada sección para ubicar áreas que podés querer volver a visitar para llenar tus habilidades defensivas.

Fuente de vida — Vial usado — Botella de vida



Escudo de bronce — Escudo de plata



4. MAUSOLEO DE LA MONTAÑA

Luego de agarrar la Llave Tierra y la Llave Luna, volvé a la habitación que tiene los tres vitraux y tomá el camino que te lleva a la puerta de la Llave Luna. Aquí encontrarás otra Llave y una hoja musical. Volvé a la sala donde encontraste la Llave Luna (tiene un gran vitraux con un demonio en una pared) y entrá por la puerta de la derecha. Dale la hoja de música al fantasma y él te abrirá la puerta hacia el Cáliz.
Para derrotar al demonio de cristal, tené preparada tu ballesta y, cuando el demonio esté de pie en el medio de la habitación, apuntá y disparale al corazón.
En el Hall de los Héroes, Sir Stanyer Iron Hewer te dará un poderoso mazo.

DIFICULTAD:



ITEMS:





5. DE REGRESO AL CEMENTERIO

El Cáliz se halla dentro de la caverna que dice "Undertakers", y que se encuentra pasando la Puerta Calavera (usá la Llave Calavera para abrirla). Probablemente tengas que seguir de largo, dejando el Cáliz atrás, para conseguir el 100% de las almas. En el Hall de los Héroes, Stanyer no será tan generoso como antes: sólo te dará unos cofres de oro.



DIFICULTAD:

ITEMS:

(x4) (x2)

6. CAMPO DE LOS ESPANTAPÁJAROS

Realizá todo el nivel y, antes de irte, revisá el último granero. Hay dos salidas: una te lleva al final del nivel, mientras que la otra te lleva a un claro donde verás un vial y una pieza para moler. Volvé al cobertizo, bajá la cosechadora e insertá la pieza.
Ahora, seguí la cosechadora mientras hace su trabajo por el campo sembrado, hasta que consigas el Cáliz y otros ítems.
En el Hall de los Héroes, Woden the Mighty te dará la espada de hoja ancha.





7. GARGANTA DE LAS CALABAZAS

Al comenzar, metete por la pequeña cueva de la derecha. Llegarás a una Llave y un cofre conteniendo un palo. Antes de irte de aquí, revisá las paredes. Si una se pone amarilla, es que podés pasar al otro lado. Seguí por el pasillo y hallarás el Cáliz.
En el Hall de los Héroes, Woden te dará esta vez un par de cofres de oro.

DIFICULTAD:

ITEMS:

(x6)

8. LA SERPIENTE DE LAS CALABAZAS

Luego de derrotar a la serpiente, saltá dentro de la fuente cercana a la entrada del nivel. El Cáliz está dentro de ella. Usá el Talismán de las Brujas en el pote cerca de la entrada. Luego de derrotar a la Serpiente de las Calabazas, volvé al pote y la bruja te dará la mitad de una Gema Dragón. Para derrotar al Rey de las Calabazas, cortá sus raíces con la espada y usá los dos cofres explosivos que están cerca de él.
En el Hall de los Héroes, la Reina Guerrera te dará una lanza.







9. LA CIUDAD DORMIDA

DIFICULTAD:



ITEMS:



El desafío acá es no matar a los 'zombificados' habitantes de la ciudad. En su lugar, hallá las Llaves Piedra y abrite camino hacia los edificios que están sobre el lago. El Cáliz está cerca de la casa del Alcalde. Hacé descender el nivel del agua (cerca del río) para obtener la Llave Caos. Dentro de la biblioteca, rompé las estanterías para conseguir un molde de un crucifijo. Metete dentro de una de las casas y agarrá la Llave Luna. Andá a otra de las casas y ubicá un barril sobre el switch. Usá la Llave Luna para abrir la puerta y bajá por las escaleras. Rompé los barriles que están en la parte inferior derecha y agarrá la Llave Tierra. Volvé corriendo al sótano y ubicá la Llave Tierra sobre la ranura, rompé los barriles y activá al switch. Volvé a subir por las escaleras y agarrá la estatua de oro. Llevá la estatua de oro y el molde del crucifijo hacia el horno del herrero. Luego de activar la bomba, devolvé el crucifijo a la iglesia. Ahora, podrás agarrar la llave de la caja fuerte del Alcalde. Dirigite hacia la puerta que se muestra en la escena animada y trepá por el techo de la casa del Alcalde. Entrá por la chimenea. Usá la llave en la caja fuerte y obtendrás el Artefacto Sombra. Volvé a la puerta rodeada de guardias, eliminalos a todos y agarrá el Cáliz.

En el Hall de los Héroes, Ravenhooves te dará un arco de flechas.





10. LOS JARDINES DEL ASILO

DIFICULTAD:

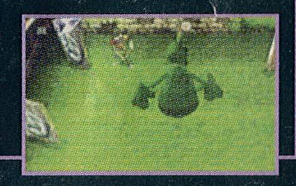


ITEMS:



El Cáliz está detrás del elefante. Encontrá la Llave Caos y abrí el área cercana a la entrada para liberar un ratón. Hacé que el roedor te siga hasta el elefante. Éste se encabritará abriendo un área detrás de él. Para resolver el primer acertijo, hallá todos los arbustos en forma de estrella y cortalos. Para el segundo, hallá los arbustos alrededor del payaso y arreglá las caras sonrientes para que parezcan público. Para el tercero, simplemente, hallá el elefante y llevá el ratón hacia él. Finalmente, para el cuarto acertijo, andá al foso y arreglá las antorchas de tal manera que iluminen el recinto. Arreglá las piezas de ajedréz sobre sus correspondientes colores para liberar al Alcalde en un bonus-round.

En el Hall de los Héroes, Stunguard te dará un Escudo Mágico.



11. DENTRO DEL ASILO

DIFICULTAD:



ITEMS:



El Cáliz se encuentra directamente al otro lado del Alcalde, quien está enterrado en algún lugar del sótano. Tratá de potenciar la Espada ancha: es la que tiene mejores oportunidades de cortar al adversario. Debés matar suficientes zombies y lunáticos para abrir las puertas. Entrá en todas las puertas abiertas y, eventualmente, darás con el Alcalde y la Gema Dragón.

En el Hall de los Héroes, Bloodmonath Skull Cleaver te dará un hacha que podés usar como un hacha normal, o arrojarla como si fuera un misil.

12. LA TIERRA ENCANTADA

DIFICULTAD:



ITEMS:



El primer Cáliz está escondido en un sub-juego con la Bruja del Bosque. Andá hasta ella (a la izquierda de la entrada) y seguí sus instrucciones. Si tenés éxito en tu misión (hallar siete piezas de ambar, liberar seis hadas y derrotar a la Reina Hormiga), la Bruja te dará un palo de pollo y las hadas te darán acceso al Hall de los Héroes.

Derrotar a la Reina Hormiga es fácil si tenés lanzas. Primero, destruí sus 'zumbadores' y, cuando alce la cabeza para soltar las piedras de las cavernas, dale con la lanza. Te llevará dos rounds liquidarla. Usá el martillo con las hormigas.

En el Hall de los Héroes, Ravenhooves te dará un Arco de Fuego que será indispensable para los enemigos voladores de los próximos niveles. Ahora, volvé al nivel de la Tierra Encantada.



¡No te pierdas en el próximo número de la Club Playstation la segunda y última parte de las estrategias del Medievil!

¡Todas las armas y los niveles!

X UPRISING

Desde el menú principal, andá a la opción Password e ingresá cualquiera de los siguientes códigos.

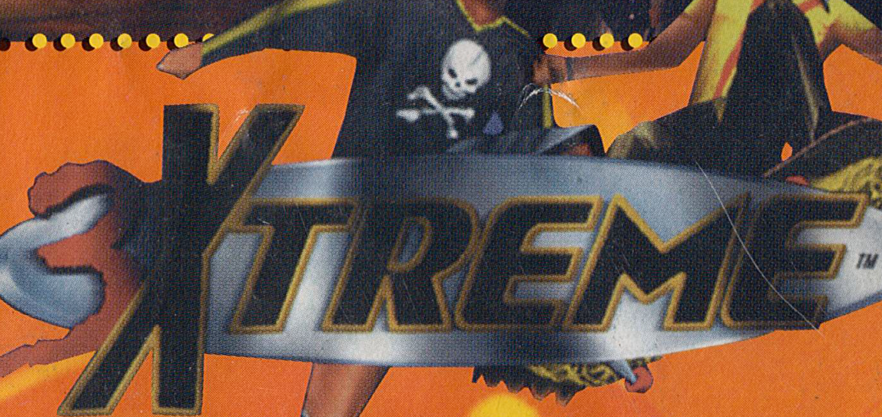
Todas las armas • ←○→□↓△↓X.
Nivel 02 • ←←↑△△X□○.
Nivel 03 • ↓↓□△↓△↓△.
Nivel 04 • ○○○XX↓X○.
Nivel 05 • →→△□△←→△.
Nivel 06 • ↑↓△□X○←←.
Nivel 07 • △□←←→↑↓○.
Nivel 08 • △△□○↑↑□○.
Nivel 09 • ←←→↑↑□□○.
Nivel 10 • XX←X□□△X.
Nivel 11 • □△△□↑↑→↑.
Nivel 12 • ↓↓→□XX□X.











TRUCOS DEFINITIVOS









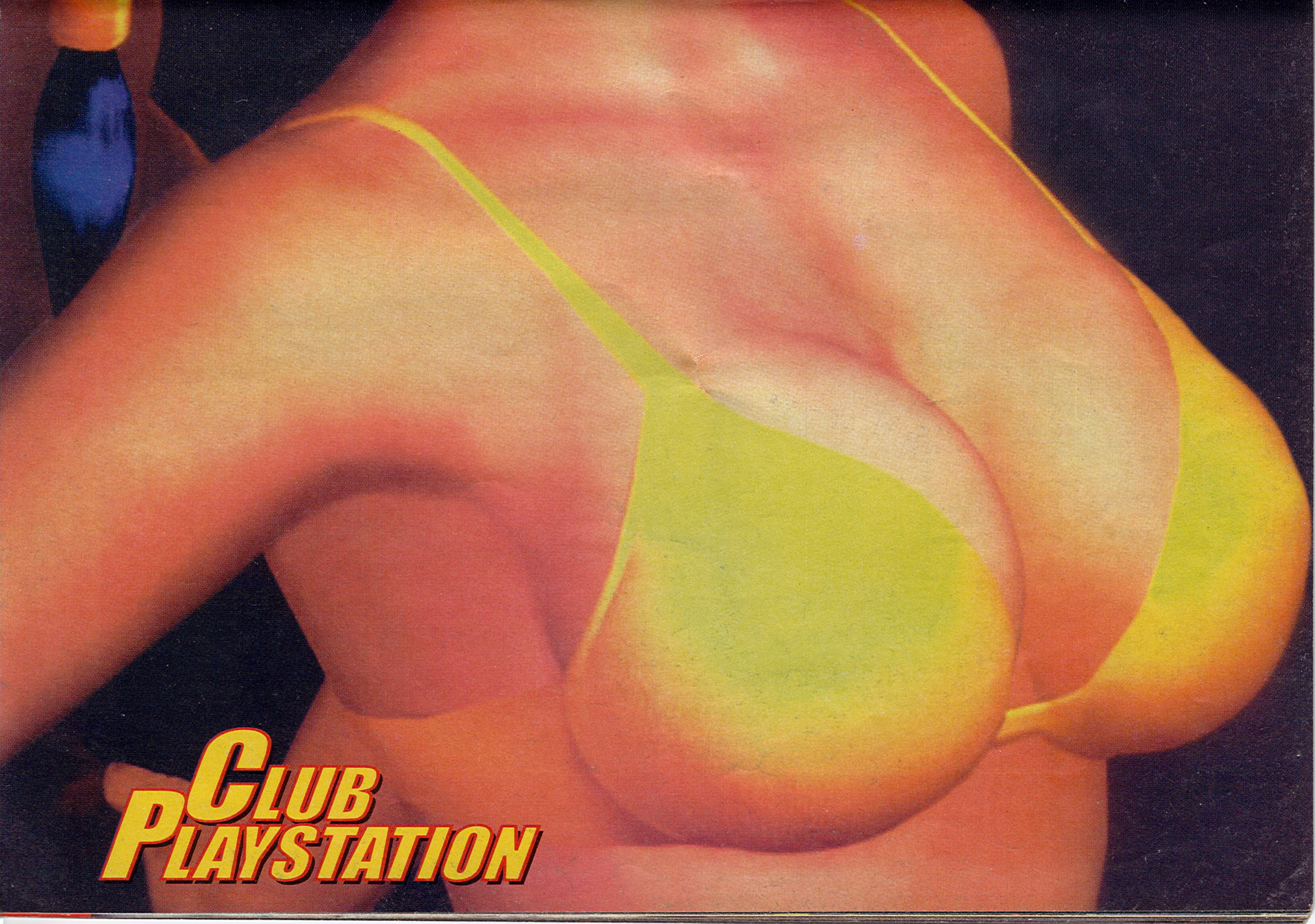




Jugadores ocultos y vehículos • En el menú principal, ubicate sobre Memory Card y presioná → para acceder a una opción secreta llamada Codes. Luego, presioná X e ingresá cualquiera de las siguientes passwords para activar los trucos.

Correr como Bink • **bink**
Correr como Dominique • **dominique**
Correr como Geep • **geep**
Correr como Lugnut • **lugnut**
Correr como Nyub • **nyub**
Correr como el Red Car • **redline**
Correr como el Blue Car • **blueline**
Correr como el White Car • **whiteline**
Correr como TP • **tp**
Acceder a todos los aliens • **astromen**
Acceder a todas las pistas de exhibición • **vouyeur**

Ver el video oculto Ultraspank • En el menú principal, posate sobre Memory Card y presioná → para acceder a la opción oculta Codes. Luego, presioná X, ingresá la password **ultraspank** y volvé a presionar X. Ubicate sobre Options, presioná → y verás que una opción oculta de Ultraspank Video aparecerá. Para poder verlo, presioná X.


CLUB
PLAYSTATION

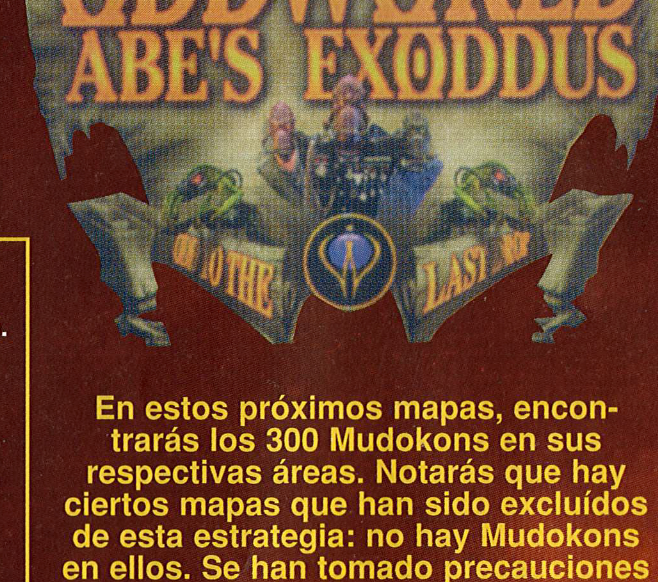
Dead or Alive 2

Gamemate del mes

Lei-Fang

¡¡Estrategias para hallar a los 300 Mudokons!!

Como muy probablemente ya sepas, esta segunda parte de las aventuras de Abe puede llegar a convertirse en algo muy complicado y hasta frustrante. El agregado de 300 Mudokons en lugar de los 99 originales, hace que el juego sea tres veces más difícil que el anterior. Abe's Exoddus contiene 8 niveles ultra-extensos, cada uno de ellos con un subnivel detrás de otro. En esta estrategia hallarás a los 300 Mudokons, además de una gran cantidad de pistas generales muy útiles para sortear la inmensa cantidad de puzzles y obstáculos con los que Oddworld: Abe's Exoddus nos desafía.



Claves de los mapas:

(#'s) : Letra o número correspondiente al texto.

(#'s) : Cantidad de Mudokons en esa pantalla.

SECRET! : Hay un secreto en esa pantalla.

: Camino.

: Pantalla.

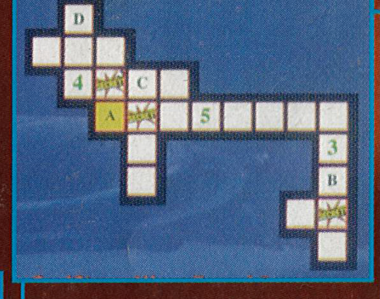
: Punto de partida.

En estos próximos mapas, encontrarás los 300 Mudokons en sus respectivas áreas. Notarás que hay ciertos mapas que han sido excluídos de esta estrategia: no hay Mudokons en ellos. Se han tomado precauciones para asegurar que estos mapas son correctos, así que podés confiar en ellos tranquilamente.

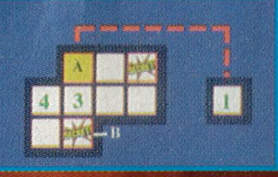
SoulStorm Mines



Tunel 1 (26 Mudokons)
A. Comenzás acá. Bajá al Area Secreta 1.
B. Luego de matar al Slig que custodia la pantalla de abajo, tendrás acceso al Area Secreta 2. Una vez hecho, esta pantalla tiene un camino que te lleva directamente al número 3.
C. Hacé subir a tus amigos hasta arriba y llevalos al número 4.
D. Hacé que todos ellos, en secuencia, giren las ruedas para salir del túnel.



Túnel 2 (12 Mudokons)
A. Comenzá acá, andá hacia adelante una pantalla y revisá el Area Secreta 3.
B. Saltá desde la cornisa hacia el Area Secreta 2.
C. Luego de matar al Slig con el otro Slig volador, accederás al Area Secreta 5.
D. Salí por acá hacia la caldera.



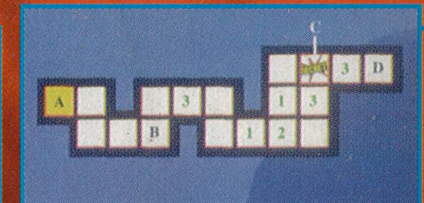
Túnel 3 (8 Mudokons)
(Todos los Mudokons de este nivel están escondidos en las Areas Secretas).
A. Comenzá acá, andá dos pantallas adelante y dejate caer por la cornisa jacia el Area Secreta 6.
B. Liberá a los Mudokons superiores y andá al Area Secreta 7. Llevalos a todos con vos hacia arriba y volvé a la salida.
Al salir de este nivel, aparecerás en una pequeña zona-extra con un Mudokon ciego. Salvalo y saltá dentro del conducto para entrar al túnel 4.



Túnel 4 (1 Mudokon)
A. Comenzá acá luego de dejar la caldera. Corré hacia el final -esquivando los taladros- y activá el switch.
2. Volvé a rescatar al Mudokon, llevalo hasta el portal y salí.



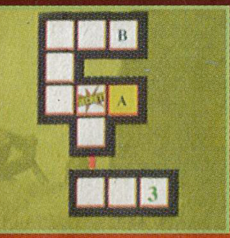
Túnel 5 (11 Mudokons)
A. Comenzá acá y limpiá todas las minas. Rescatá a los dos Mudokons de la zona superior y andá a la puerta.
B. Movete una pantalla y encontrarás el Area Secreta 8.
C. Salí por acá al túnel 6.



Túnel 6 (13 Mudokons)
A. Andá hacia el carro minero.
B. Una vez dentro, cuidate de no atropellar ningún Mudokon o detonar alguna mina cercana a ellos. Primero desactivá las minas, luego mové a los Mudokons y después encargate de los Sligs.
C. No te olvides de chequear el Area Secreta 9 detrás de las rocas en esta pantalla.
D. Salí por acá hacia el túnel 7.



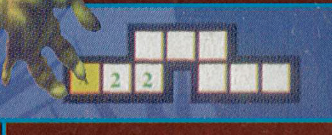
Necrum



Area 1 (3 Mudokons)
A. Comenzás acá, luego de la escena animada de la explosión de la caldera. Andá al Area Secreta 1 y luego subí al conducto de arriba.
B. Saltá del conducto para salir.



Area 2 (2 Mudokons)
Antes de dirigirte al Mudanchee Vault, andá al Area Secreta 2. Una vez hecho ésto, podés saltar dentro del conducto y salir hacia el mundo de los Scrabs: el Mudanchee Vault.



Túnel 7 (4 Mudokons)
A. Hacete camino a través de los Sligs, y subí a la parte superior del Warper en la última pantalla. Saltá dentro del carro y despachá al resto de los Sligs. No te olvides de esos pobres 4 Mudokons.

Mudanchee Vault



Comienzo (2 Mudokons)
A. Una vez que hayas atravesado unas pocas pantallas y saltado dentro de un par de conductos, aparecerás aquí. Andá al Area Secreta 1. La pantalla de selección de túnel viene luego de esta.

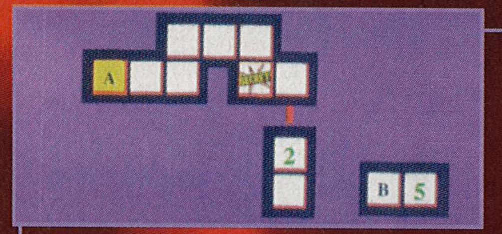


Túnel 1 (4 Mudokons)
A. Una vez que comiences aquí, no te olvides del Area Secreta 2. Aparecerás al fondo al principio; andá yendo hacia el frente para escapar.



Túnel 5 y Final (3 y 5 Mudokons)
A. Al comenzar, bajá para hallar el Area Secreta 3, la última del Mudanchee Vault.
B. Salí desde acá hacia la pantalla de selección de Mudanchee y saltea hacia el túnel final.
C. Rescatá a los cinso Mudokons de esta área y salí del nivel.

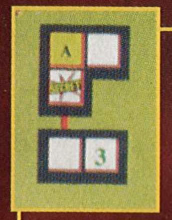
Mudomo Vault



Túnel 3 (3 Mudokons)
A. Golpeá la primera Ghost Trap y volvete invisible. Bajá hasta el fondo y andá al Area Secreta 1. Todavía tendrás invisibilidad, así que escaparás facilmente.

Túnel 6 y Minas (2 y 5 Mudokons)
A. Rodá a la derecha, esquivá a los Paramites y saltá dentro del conducto. Antes de irte, revisá el Area Secreta 2.
B. ¿Te acordás de tus cinco amigos enfermos? Bueno, ya es hora de rescatarlos. Una vez hecho, llegó el momento de poner el CD #2.

FreeCo Depot





Feeco Depot Start (3 Mudokons)
A. Acá es donde aparecerás luego del cambio de CD. Tu misión: Area Secreta 1. Salvá a los 3 Mudokons y andate.

Slig Barracks

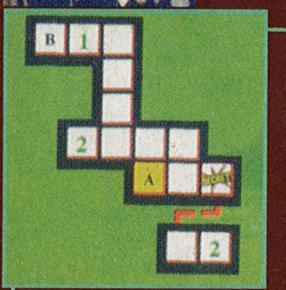
Block 0 (6 Mudokons)
Justo antes de ver la pantalla de selección de las Sligs Barracks, llegarás a un pequeño recinto con campos eléctricos. Apagalo mediante las palancas y liberá a los Mudokons.



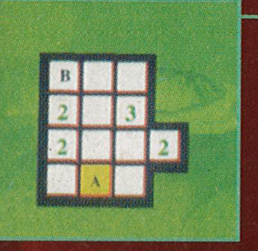
Rifle Range (6 Mudokons)
A. Deberás ir moviéndote por las pantallas, esquivando y escondiéndote de los disparos de los Sligs. Agarrá una granada del dispensario y volá a los bichos a la *mismísima*. Guiá a los Mudokons hacia atrás para liberarlos.



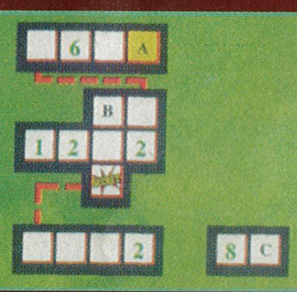
Workers Campus 1 (2 Mudokons)
A. Subite a la mina flotante y rodá por el túnel. Atravesá los elevadores y las cornisas, hasta que llegues a la pantalla plagada de minas. Desactivalas y guiá a los Mudokons.



Workers Campus 2 (5 Mudokons)
A. Dominá al Slig y corré dentro de la mina. Andá al Area Secreta 1. Desactivá las bombas antes de dejar salir a los Mudokons. Subite al ascensor y andá hasta la salida.
B. Salí de la pantalla de selección aquí.



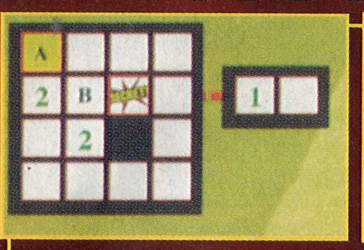
Bunks (9 Mudokons)
A. Dominá al Slig volador de la derecha y dejá que él haga el trabajo sucio por vos.
B. Podés entrar y salir libremente por todas las puertas que veas. Rescatá a los Mudokons y tomá una granada extra antes de irte.

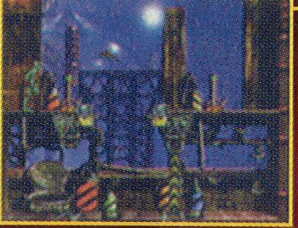


Bombing Range y Exit (21 y 8 Mudokons)
A. Atravesá el warper y usá la granada en el Slig de la segunda cornisa. Subí y tomá la invisibilidad. Matá a los otros Sligs con la reja eléctrica y salvá a los Mudokons de las jaulas.
B. Saltá dentro del conducto y el Slig se volará solo. Bajá y hacé que el primer Slig volador se destruya contra la orbe roja de arriba. Ahora podés traer a los Mudokons. Revisá el Area Secreta 2 cuando todo esté hecho. Antes de irte, entrá al War Room, donde deberás matar al primero de los tres oficiales ejecutivos.
C. Aquí salvarás a 8 Mudokons antes de irte definitivamente de las barracas.



FreeCo Depot 2



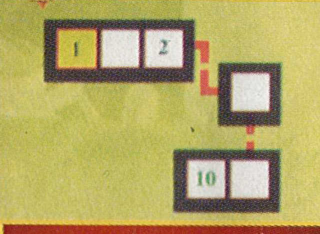


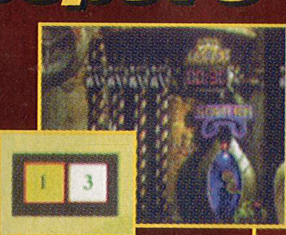
Feeco Depot (5 Mudokons). Antes de Bonewerkz

A. Cuando llegues a esta área que está antes de Bonewerkz (ya has pasado por esta puerta), asegurate de usar los huesos para alimentar a los Slogs.

B. Revisá el Área Secreta #2 antes de irte.

FreeCo Depot 3





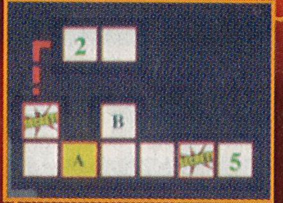
Oficina Ejecutiva (4 Mudokons)

1. Comenzá acá, luego del fini de Bonewerkz.
2. Posesioná a Aslik y destruí la Bonewerkz. Ahora podés seguir tu camino hacia Soulstorm Brewery.

Feeco Final (3 Mudokons)

1. Luego de escapar de la explosión de Bonewerkz, liberá a los tres últimos Mudokons.

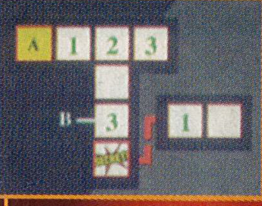
Bonewerkz



Bonewerkz Anexo 1 (7 Mudokons)

A. Al empezar, andá a la izquierda y revisá el Área Secreta 1. Matá a los Sligs atrapándolos en el campo eléctrico. Andá a la derecha hacia el Área Secreta 2.

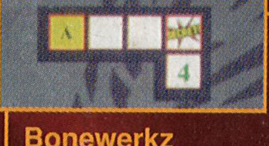
B. Por aquí podrás salir a la Pantalla de Selección.



Bonewerkz Anexo 7 (10 Mudokons)

A. Accioná las tres palancas para desactivar el campo y pasá esquivando las piedras. ¿Ves el saco de rocas que hay arriba? Lo necesitarás para encargarte de las minas.

B. Bajate desde la cornisa para acceder al Área Secreta 3.



Bonewerkz Anexo 8 (4 Mudokons)

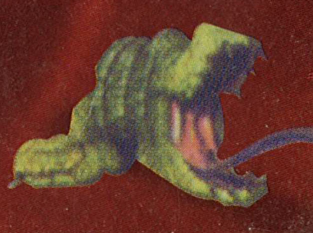
A. Andá hacia la derecha dos pantallas para hallar el Área Secreta 4. Luego, irás al caldero. No hay mudokons allí.



Bonewerkz Final (9 Mudokons)

A. Luego del caldero, irás a parar a una nueva zona con algunos Slogs. Corré a la derecha y saltá sobre la cornisa. Los Slogs serán aplastados por el taladro. Cuando atravieses la siguiente puerta, podrás posesionarte de Aslik y destruir la Bonewerkz. Luego de ésto, aparecerás en el mapa de arriba. Liberá a los últimos 9 Mudokons de esta área y salí.





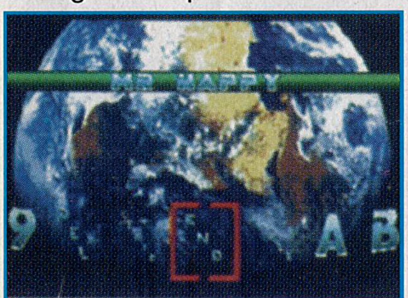
ACCESO PERMITIDO

¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

– INDEPENDENCE DAY

Opciones adicionales.

Para poder ejecutar estos trucos, primero debés ingresar las siguientes passwords en la





pantalla de Player Name.
Cambiar avión: *MR HAPPY*
Cambiar ciudad: *FOX ROX*
Cambiar otras opciones: *GO POSTAL*
Una vez hecho ésto, ingresá en Options el código ←→□○ΔΔ↓. De esta manera, accederás a un menú de opciones nuevo en el que únicamente podrás configurar el truco de la password que ingresaste.

– NORSE BY NORSEWEST: RETURN OF THE LOST VIKINGS

Passwords para los niveles.

Nivel 01 • NTR0
Nivel 02 • 1STS



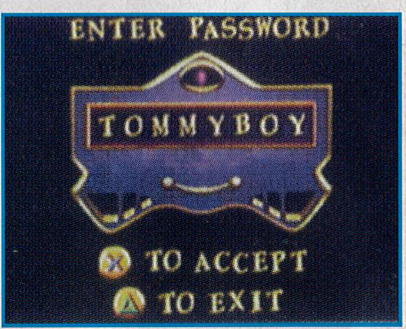


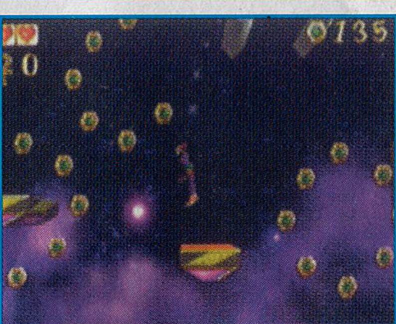
Nivel 03 • 2NDS
Nivel 04 • TRSH
Nivel 05 • SW1M
Nivel 06 • W0LF
Nivel 07 • T1M3
Nivel 08 • K4RN
Nivel 09 • B0MB
Nivel 10 • WZRD
Nivel 11 • BLKS
Nivel 12 • TLPT
Nivel 13 • GYSR
Nivel 14 • B3SV
Nivel 15 • R3T0
Nivel 16 • DRNK
Nivel 17 • Y0VR
Nivel 18 • 0VAL
Nivel 19 • T1N3
Nivel 20 • D4RK
Nivel 21 • H4RD
Nivel 22 • HRDR
Nivel 23 • LOST
Nivel 24 • 0B0Y
Nivel 25 • HOM3
Nivel 26 • SHCK
Nivel 27 • TNNL
Nivel 28 • H3LL
Nivel 29 • 4RH
Nivel 30 • B4DD
Nivel 31 • D4DY

– PANDEMONIUM

Passwords Power Up.

En la pantalla de Passwords, ingresá cualquiera de los siguientes códigos para acceder a varios Power-Ups.
EVILDEAD • Los enemigos reviven.
TWISTEYE • Te permite rotar la pantalla. Debés mantener presionado L1+L2 y mové el pad direccional de izquierda a derecha. Presioná ↓ para volverla a la normalidad.
INANDOUT • Te permite irte en medio de los niveles y recomenzar, o ir a otro nivel sin pasar por la pantalla principal.



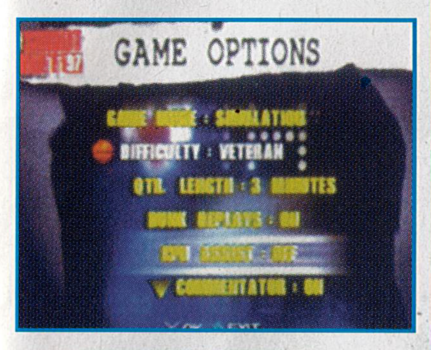


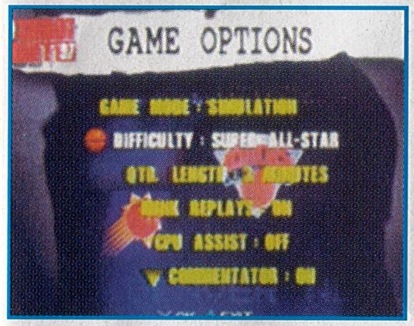
THETHING • Cambia el aspecto de tu cuerpo. Debés mantener presionado L2 y presionar ○. Para volver a tu forma original, presioná L2 y X.
HARDBODY • Te hace invencible.
BODYSWAP • Te permite cambiar a los personajes en medio del juego, presionando Δ.
OTTOFIRE • Una vez que consigas un arma no la perderás, a menos que la cambies por otra.
VITAMINS • Te da 31 vidas.
TOMMYBOY • Ingresando esta password, terminá un nivel y llegarás a un juego de Pinball. Alternativamente, podés ingresar la password **KNCACKDE** (no puede ser combinada con la password CASHDASH).
CASHDASH • Ingresando esta password, terminá un nivel para llegar a una pantalla de bonus (no puede ser combinada con la password TOMMYBOY).
BORNFREE • Te permite visitar cualquier mundo que quieras.

– PERFECT WEAPON

Salud ilimitada.

Comenzá un juego y poné pausa. Luego, presioná ○+□+➡. Luego, presioná R1+R2+⬅. Si lo hiciste correc-



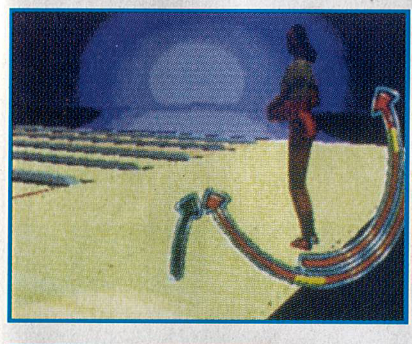


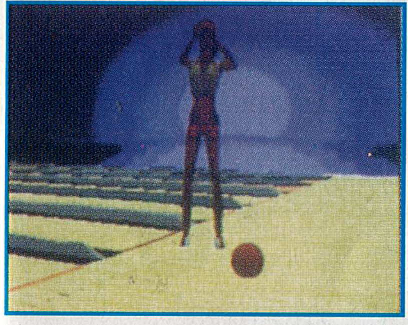
tamente, deberías oir un sonido confirmándolo. Ahora, volvé al juego y verás que, cuando entres en combate, no recibirás daño alguno.

– TEN PIN ALLEY

Trampas.

Estos trucos que te damos son





excelentes para hacerle trampas a tu oponente en el modo de dos jugadores.
Supongamos que estás perdiendo por paliza y querés tomarte una pequeña 'revancha': lo único que debés hacer es seguir éstos pasos.
En el modo Team Play, durante el turno de tu oponente, presioná y mantené presionado L1+L2+R1+R2. Sin soltra estos botones, presioná cualquiera de los siguientes botones que te damos para hacer que el tiro de tu oponente falle.
Golpe: Δ
Perdedor: □
Das asco: X
Error: ○

– WCW/NWO THUNDER

Trucos Varios.



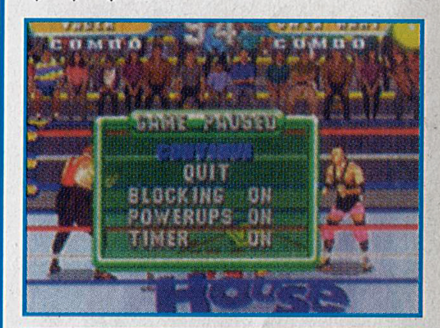


A) Ingresá los siguientes códigos en la pantalla de títulos. Oirás un sonido cada vez que ingreses un código correctamente.
Cabezas grandes • Presioná R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, SELECT.
Cabezas, manos y pies grandes • Presioná R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, SELECT.
Personajes ocultos • Presioná R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT. Ahora podés elegir cualquiera de los 96 luchadores ocultos del juego.
B) Ingresá los siguientes códigos en el menú de Options. Oirás un sonido con cada uno de los códigos que hayas ingresado correctamente.
Ring Jaula • Seleccioná Ring, ubicate sobre Random y presioná R1, R2, R1, R2, SELECT. Si ingresaste el código correctamente, la palabra "Cage" aparecerá junto a la palabra "Ring".
Rings Extras • Presioná R1, R2, R1, R2, SELECT. Ubicate sobre Ring y presioná ⬅ o ➡ para seleccionar al ring que más te guste.
Ver las secuencias en Full Motion Video • Presioná R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT. Si ingresaste el código correctamente, verás una película de todos los FMV del juego. Para avanzar a la película siguiente, mantené presionado ⬅ y presioná X; para volver una película atrás, mantené presionado ➡ y presioná X. Para salir de las películas, presioná START.

– WWF: IN YOUR HOUSE

Trucos varios.

Durante un juego, presioná pausa e ingresá cualquiera de los siguientes códigos.
• Desactivar los jugadores de la máquina: ⬅ ⬅ ⬆ ⬇ R2.
• Gran daño: ⬆ ⬆ L1 L2 ⬇.
• Combos: R1 L2 R2 L2 ➡.
• Daño humano pequeño: ⬇ ⬆ L2 ➡ ⬅.
• Sin daño humano: R2 L2 R2 L2 R1.
• Super giros automáticos: ⬇ ⬇ ⬇ ⬇ L1.





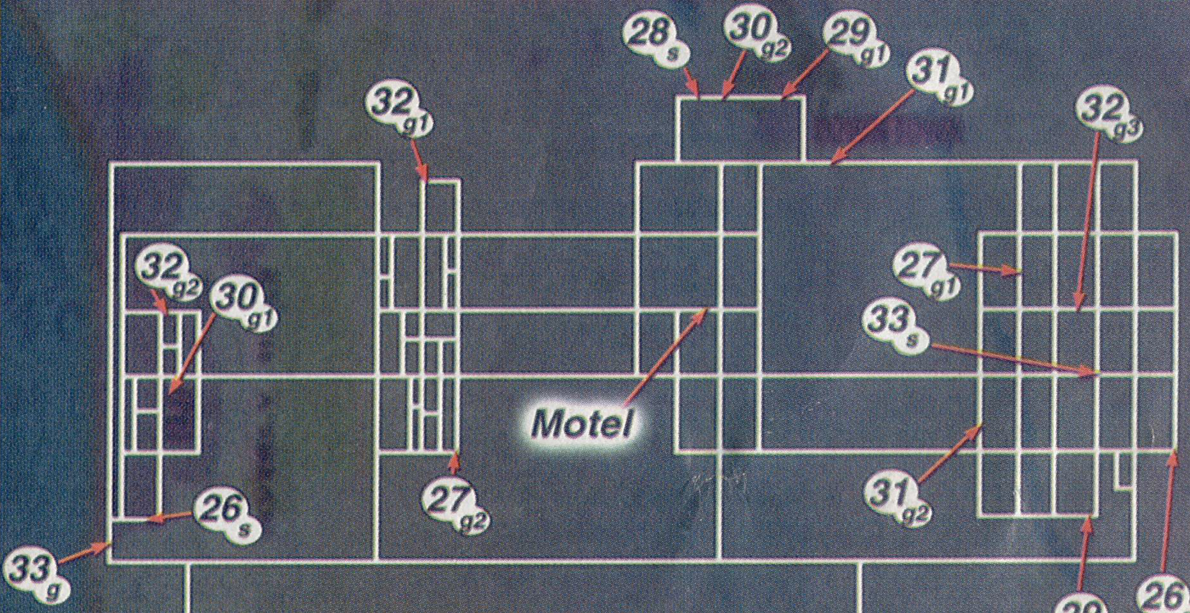
Estrategias

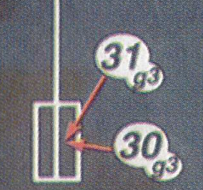
DRIVER

Estrategias -2ª parte-

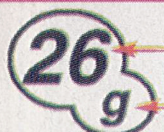
Acá está la segunda parte de nuestras estrategias para el Driver. En el último número, te llevamos por Miami y San Francisco. En esta oportunidad, vamos a desarrollar las misiones para Los Angeles y Nueva York







CLAVES DE LOS MAPAS



NUMERO DE MISION

s: ubicación del comienzo

g: ubicación de la meta

Las misiones que no finalizan en una ubicación determinada, no están marcadas.
Las misiones que comienzan o terminan en el motel no están marcadas.

• Misión 26: Robar un auto policial

Meta: Llevar el auto a un lugar seguro — Tiempo Limite 2:45

• Misión 27: Lucky a lo del Doc

Meta 1: Ir a buscar a Lucky — Tiempo Limite 1:50

Meta 2: Llevar a Lucky a lo del Doc.

Las misiones 27 y 29 son algo más complicadas que la 26 y la 28, así que si querés ahorrarte algunos problemas, comenzá con 'Robar un auto policial'.

• Misión 28: La persecución

Meta: Detener a Duval — Tiempo Limite 2:55

• Misión 29: Maya

Meta 1: Rapidamente, ir a buscar a Maya — Tiempo Limite 0:55

Meta 2: Llevarla al hospital — Tiempo Limite 1:15

• Misión 30: El golpe de Maddox

Meta 1: Ir a buscar a los criminales — Tiempo Limite 1:41

Meta 2: Llegar al Teatro Chino. — Tiempo Limite 2:10

Meta 3: ¡La policía! ¡Hay que largarse!
Las primeras dos metas no son difíciles de cumplir, pero la tercera es realmente dura. Hay sólo una ruta a seguir, por lo que es casi imposible evadir a los policías. Sé muy cuidadoso cuando te acerques a tu meta, ya que no podrás terminar la misión si te están siguiendo. La meta está ubicada dentro del segundo edificio a tu izquierda, inmediatamente después del final de la carretera.

• Misión 31: Rescatar a Lucky.

Meta 1: Ir a buscar a los gangsters.

Meta 2: Sacarlos de allí. — Tiempo Limite 1:00

Meta 3: Llevar a Lucky a su casa.

• Misión 32: La huída de Beverly Hills

Meta 1: Ir a Beverly Hills — Tiempo Limite 1:00

Meta 2: Llegar a un lugar seguro.

Meta 3: Oh,oh... los policías. Mejor, usá la casa

• Misión 33: La prueba de correr.

Meta 1: De las últimas tres misiones en Los Angeles, ésta es la más fácil. Deberás recorrer una gran distancia, pero no hay límite de tiempo, por lo que podés manejar cuidadosamente. La siguiente parada es Nueva York.



MISIONES EN NUEVA YORK

Motel

Estrategias

• Misión 34: Grand Central Station Switch

Meta 1: Encontrarse con el contacto — Tiempo Limite 3:20



Meta 2: Llegar al Grand Central.

Meta 3: Volver al contacto.

• Misión 35: Luther's Heap O' Junk.

Meta 1: Llevar este pedazo de chatarra al deshuesadero.

La misión 35 parecería ser más fácil que la 34. Sólo tenés una meta y no hay límite de tiempo. Pero deberás conducir un auto que tiene más del 75% de su estructura dañada, desde el comienzo y cruzando toda la ciudad. Un verdadero problema. Si todavía no sos un conductor muy avezado, comenzá con Grand Central Station.



• Misión 36: El accidente

Meta: Causar el accidente. — Tiempo Limite 1:35

• Misión 37: El rescate

Meta 1: Sacarlos de allí. — Tiempo Limite 2:40

Meta 2: ¡Ahí viene la policía! ¡Salgamos de aquí!

Una vez que hayas completado al primera meta, tendrás un numeroso grupo de policías detrás tuyo.



• Misión 38: Tomar un taxi

Meta: Conseguir el taxi.

• Misión 39: Trash Granger's Wheels

Meta 1: Destrozar el auto de Granger. — Tiempo Limite 2:00

Meta 2: Volver al motel.

• Misión 40: Despachar a los chicos de Granger

Meta 1: Seguir a la banda de Granger. — Tiempo Limite 3:00



Meta 2: Quedan tres autos...

Meta 3: Quedan dos autos..
.

Meta 4: Queda un auto.

Tenés tres minutos para completar todas las metas de esta misión. Si manejás derecho desde el punto de partida, la ubicación del primer auto aparecerá en el mapa. Es fácil alcanzar a los autos, ya que manejan lento.

• Misión 41: Los negativos

Meta 1: Conseguir ésos negativos. — Tiempo Limite 1:10

• Misión 42: Rite of Passage

Meta: Tenés cuatro minutos para cruzar toda la ciudad. — Tiempo Limite 4:00

No hay mucho margen para errores, aunque podés tener un par de pequeños accidentes y aún así llegar a tiempo.

• Misión 43: The President's Run

Meta: Sacar al Presidente de allí.

La misión final. No hay límite de tiempo, pero éso no hace que esta misión sea más fácil. Tendrás autos de la policía y autos normales yendo hacia vos desde distintas direcciones. ¿Y adiviná qué? Subitamente, son mucho más rápidos y agresivos que antes. No hay mucho más para decir. Un gran porcentaje del éxito que tengas en esta misión depende de tu suerte. Mantenete alejado de los bordes de la calle, y revisá constantemente el radar y la pantalla para ver los autos que van hacia vos.



Terminá este nivel y activarás un gran número de trucos.



Mapa de las misiones en Nueva York



Bandana y Demo Theater Roll A •

No cedas ante la tortura de Ocelot y, en su lugar, terminá el juego. Luego de los créditos finales, una pantalla aparecerá anunciando tu premio: una Bandana que te dará municiones ilimitadas. Salvá los datos del juego, comenzá un juego nuevo usando estos datos y hallarás la Bandana en tu inventario. Para acceder a la Demo Theater Roll A, terminá el juego como lo hiciste anteriormente. En la pantalla de títulos, entrá al Special Menu y deberías hallar una nueva opción llamada Demo Theater. Ingresá en esta nueva opción y hallarás el Roll A, lo que te permitirá ver todas las escenas en los escenarios "A" del juego.

Camuflage Stealth y Demo Theater Roll B •

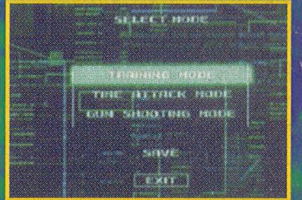
Esta vez, cedé ante la tortura de Ocelot y terminá el juego. Luego de los créditos del final, una pantalla aparecerá anunciando tu premio: un Camuflage Stealth. Este ítem te permitirá pasar desapercibido para todos los enemigos del juego, excepto los jefes. Salvá los datos del juego, comenzá un juego nuevo usando estos datos y hallarás el Camuflage Stealth en tu inventario. Para acceder a la demo Theater Roll B, terminá el juego como lo hisciste para conseguir el Camuflage. En la pantalla de títulos, entrá al Special Menu y deberías hallar una nueva opción llamada Demo Theater. Ingresá en esta nueva opción y hallarás el Roll B, lo que te permitirá ver todas las escenas en los escenarios "B" del juego.

Modo Time Attack •



Entrá al modo VR Training y completalo con éxito. Cuando vuelvas a entrar al modo VR Training, hallarás una nueva opción llamada Time Attack Mode.

Modo Gun Shooting •



Entrá al modo VR Training y completá con éxito el Time Attack Mode (accederás a él mediante el truco que te dimos arriba). Cuando vuelvas a entrar al modo VR Training, hallarás una nueva opción llamada Gun Shooting Mode.



METAL GEAR SOLID



Metal Gear Solid ha sido el juego que más ha convulsionado el mercado de Playstation durante el año pasado. Hideo Kojima, padre de Snake, nos habla en exclusiva.

Los fans de NES recordarán seguramente dos juegos que marcaron una época para esta consola: el Metal Gear y su secuela, Snake's Revenge, dos cartuchos que se hicieron notar gracias a la necesidad de moverse en ellos silenciosamente y bajo las sombras, en medio de furiosos combates.
Metal Gear Solid ha llevado ese estilo a un nivel superlativo, mediante un gran dinamismo visual, efectos espectaculares, un argumento lleno de intriga y el soporte de la Sony Playstation.
Ya antes de su lanzamiento, Metal Gear Solid había dado mucho que hablar. En el E3, una muestra de trece minutos del juego dejó a todos los presentes con la ineludible ansiedad de querer tenerlo ya mismo en sus manos.
Hideo Kojima es el director del equipo de Metal Gear Solid. Realizó dos juegos de aventuras más antes de MGS: Snatcher y Policenauts. Kojima había apuntado originalmente sus esfuerzos al cine, por lo que trató de asegurarse por todos los medios que MGS no fuese unicamente un juego de alta acción, sino que tuviera también una historia atrapante.
"Cuando jugás con el MGS, sentís la misma intensidad que cuando estás mirando una película", comenta Kojima. La oficina de Kojima está repleta de juguetes, figuras y una pila de bloques de Lego que utiliza para armar escenografías y determinar qué movimientos de cámara son los mejores.

¿Cuáles son los puntos más fuertes de MGS a su entender?

Hideo Kojima • En MGS debés avanzar sin ser detectado por tu enemigo. Este aspecto 'encubier-

to' del juego es su principal tema. Para poder darle un impacto aún mayor, tuvimos que crear un mundo completo de polígonos en 3D. Un mundo en que el jugador puede sumergirse por completo. Muchos juegos en 3D, especialmente los arcades en primera persona, utilizan engines mejorados basados en el clásico Doom. Esos juegos, de todas formas, poseen controles que no todo el mundo es capaz de dominar enseguida. Para evitar ésto, implementamos controles y vistas de cámara para darle a MGS una sensación 2D. Por ejemplo, el 80% de MGS se juega desde un ángulo bastante cenital. De todas formas, se puede cambiar a una vista en primera persona. Cuando Snake se desliza pegado a una pared y da la vuelta en el recodo, el ángulo de la cámara cambia de estar arriba a estar al mismo nivel de él. Esta vista le permite al jugador ver qué es lo que está en frente y detrás de él. Queríamos que MGS tuviera la velocidad de reacción de un juego en 2D pero dándole al jugador un entorno 3D. Creo que lo hemos conseguido.



¿Qué tal es la Playstation como plataforma de desarrollo?

HK • Realmente, y tratando de no ofender a nadie, no me preocupo por el hardware de las consolas. El primer Metal Gear fue realizado hace 10 años. Por ese entonces, había muchas cosas que me hubiera gustado hacer, pero no pude por las limitaciones del hardware. Pude producir sólo el 20% de lo que yo quería hacer realmente.

¿Qué tan satisfecho estás esta vez?

HK • Más o menos, un 60% *(risas)*. Siempre quise hacer el tema de moverse encubierto mucho más terrorífico e intenso. Cuando escuché sobre las capacidades de la Playstation por primera vez, pensé que podría hacer el juego que siempre soñé. Fue hace como 10 años, tenía solamente un lápiz y un papel para crear. Esta vez, es como crear con una caja de 16 crayones. Siempre quiero crear el mejor juego con la mejor tecnología disponible.

La co-estrella de Snake en MGS, Merryl Silverburgh, de Policenauts y Snatcher da referencias de Metal Gear. ¿Todos tus juegos tienen lugar en el mismo mundo o es simple coincidencia?

HK • Todos esos juegos están ubicados en mundos diferentes. Merryl es de Policenauts, pero creé los escenarios de Metal Gear y Ploicenauts al mismo tiempo. Mientras hacía Policenauts, realmente me gustó Merryl. Así que la convertí en la compañera de Snake.

Los enemigos en MGS son realmente duros y difíciles de eludir. ¿Has hecho algo especial con la IA (inteligencia artificial)?

HK • Los enemigos usan sus ojos y oídos como lo haría una persona real. Cuando algo se introduce en su campo visual, sea frontal o lateral, como un zapato asomándose detrás de un recodo o una caja grande en medio de un pasillo, sospecharán e irán a investigar. Los enemigos también toman decisiones en base al sonido. Pueden determinar qué tan lejos o cerca se produce un sonido, y pueden diferenciar el sonido de un golpe con el de un disparo. La IA de los enemigos también responde de manera diferente a los ataques. Llamarán refuerzos antes de atacar. Si hay un obstáculo que les impide acertarte con un disparo, lanzarán una granada por sobre ese obstáculo para alcanzarte.



¿Cuánta gente ha estado involucrada en el desarrollo de MGS?

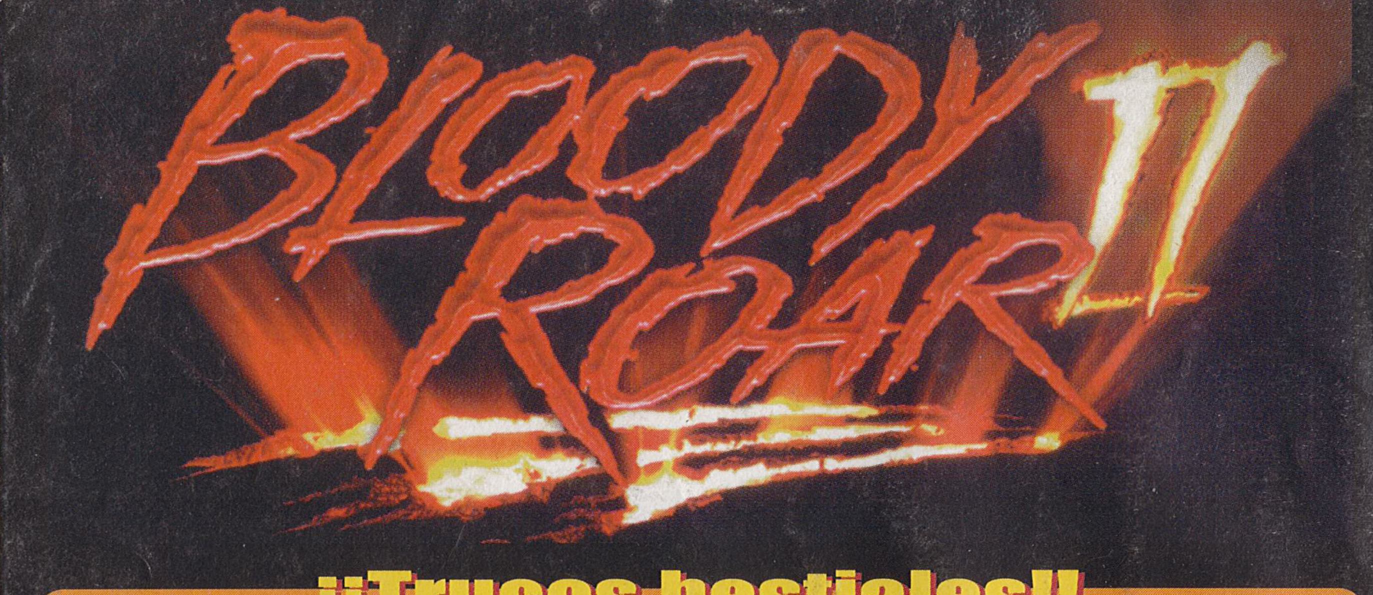
HK • Aproximadamente, unas 20 personas. No me gustan los equipos conformados por cien personas o más. No puedo seguir su labor. Me gusta saber quién está trabajando en qué y cómo se sienten.

El efecto de invisibilidad del ninja es similar al de la película Predator. ¿Qué otro efecto del juego ha estado basado en películas?

HK • La verdad, el efecto de invisibilidad del ninja se debe en gran parte a un *bug*. Por supuesto, no fue una total coincidencia, ya que buscábamos ese efecto a propósito. Pero obtuvimos un resultado algo inesperado. Nuestra filosofía es no preocuparnos por las limitaciones del hardware, sino concentrarnos en lo que queremos poner en el juego y luego tratar de adaptarlo a esas limitaciones. Si éso produce un resultado inesperadamente bueno, lo adoptamos sin problemas.

Ahora ya tenemos el excelente MGS Integral. ¿Tendremos un MGS 2?

HK • Por ahora, nos hemos esforzado en hacer que Integral esté a la altura de las circunstancias. Es difícil decirlo, aunque sería tonto negar que nos encantaría hacerlo. Podría poner en él todas las cosas que me hubiera gustado introducir en MGS y no pude. Pero, por ahora, no puedo decir nada...



¡¡Trucos bestiales!!

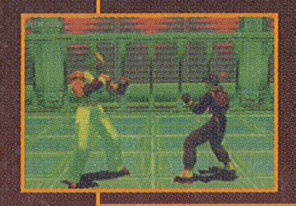
Bloody Roar 2 se perfila como uno de los mejores juegos de lucha del año, dejando en el camino a verdaderos monstruos del género. Como no podía ser de otra manera, Club Playstation te presneta los mejores trucos que existen para el *rugido sangriento*.

Jugar como Gado •

Para poder jugar como el poderoso Gado, primero debés terminar el juego en modo Arcade con cualquier luchador. Una vez hecho ésto, verás que en la pantalla de selección de personajes, Gado se habrá convertido en un luchador seleccionable.









Jugar como Shen Long •

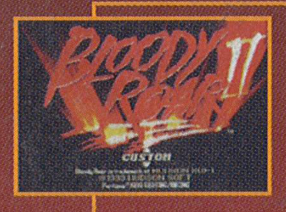
Para poder acceder a Shen Long, debés jugar en modo Arcade sin utilizar ningún 'continue', hasta que te toque combatir con Shen Long. Luego de derrotarlo, Shan Long se habrá convertido en un personaje seleccionable.

Recuperar Velocidad •

Primero, debés terminar el juego con cualquier personaje en modo Story, sin utilizar ningún 'continue'. Luego, en la pantalla del menú principal, seleccioná Custom y, en la pantalla de Custom, seleccioná Recover Speed. Ahora, cuando estés luchando, tu personaje recuperará la salud mucho más rápido.









Model Type •

Terminá el juego en modo Story con cualquier personaje. Luego, en la pantalla del menú principal, seleccioná la opción Custom. Dentro de ella, hallarás un nuevo modo llamado Model Type. Esta opción te permite luchar con grandes brazos, grandes piernas o como un luchador pequeño.





Para poder activar cualquiera de los siguientes trucos, primero debés ingresar a la pantalla de Enter Password y presionar la siguiente secuencia de botones: ← ↑ X□ ↓ Δ□ ↓. Una vez hecho ésto, presioná START.

Monstruos Bebés

• Luego de ingresar la password que te mostramos arriba, andá a la pantalla de Start Game, Load Game, Enter Password y Options. En esta pantalla, presioná L2 L2 R1 R1 L1 R2 SELECT. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido de confirmación. Ubicate sobre Start Game, presioná X y verás que en el siguiente menú habrá una nueva opción llamada Reduce. Mediante esta opción, podrás reducir el tamaño de todos los monstruos del juego.

Modo Borroso

• Ingresá la password que te dimos anteriormente y andá a la pantalla de Start Game, Load Game, Enter Password y Options. En esta pantalla, presioná L1 L2 L2 L1 L2 L2 L1 SELECT. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido confirmándolo. Ubicate sobre Start Game, presioná X y verás que en el siguiente menú habrá una nueva opción llamada Play Blur.

Cambiar la Música

• Ingresá la password que te dimos anteriormente, ubicate sobre Start Game y presioná X. En la pantalla siguiente, presioná L1 L1 L1 L1 R1 R1 R1 SELECT. Si ingresaste el código correctamente, oirás un sonido confirmándolo y una nueva opción llamada Play Track Options aparecerá en la parte inferior del menú. Comenzá un juego, poné pausa, ubicate sobre Options y presioná X. Una nueva opción que te permite cambiar la música del nivel, llamada Track, habrá aparecido en la parte inferior del menú.